

BEST AVAILABLE COPY

PCT/JP2004/012514

05.10.2004

日 本 国 特 許 庁  
JAPAN PATENT OFFICE

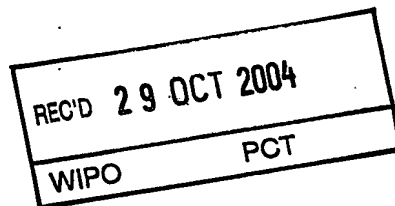
別紙添付の書類に記載されている事項は下記の出願書類に記載されている事項と同一であることを証明する。

This is to certify that the annexed is a true copy of the following application as filed with this Office.

出 願 年 月 日            2 0 0 3 年   9 月 1 0 日  
Date of Application:

出 願 番 号            特 願 2 0 0 3 - 3 1 8 9 3 1  
Application Number:  
[ST. 10/C]:            [J P 2 0 0 3 - 3 1 8 9 3 1]

出   願   人            株 式 会 社 セ ガ  
Applicant(s):

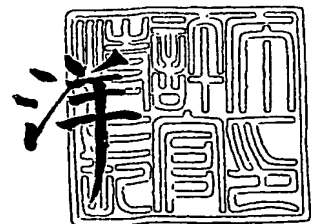


PRIORITY DOCUMENT  
SUBMITTED OR TRANSMITTED IN  
COMPLIANCE WITH  
RULE 17.1(a) OR (b)

2 0 0 4 年   9 月 2 4 日

特許庁長官  
Commissioner,  
Japan Patent Office

小 川



出証番号   出証特 2 0 0 4 - 3 0 8 6 0 2 3

【書類名】 特許願  
【整理番号】 P030042  
【提出日】 平成15年 9月10日  
【あて先】 特許庁長官殿  
【国際特許分類】 B42D 15/10  
G06F 17/60

【発明者】  
【住所又は居所】 東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会社セガ内  
【氏名】 上田 憲昭

【発明者】  
【住所又は居所】 東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会社セガ内  
【氏名】 北村 賢也

【発明者】  
【住所又は居所】 東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会社セガ内  
【氏名】 石川 雅美

【発明者】  
【住所又は居所】 東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会社セガ内  
【氏名】 並木 竜央

【発明者】  
【住所又は居所】 東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会社セガ内  
【氏名】 倉辻 俊幸

【発明者】  
【住所又は居所】 東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会社セガ内  
【氏名】 澤井 宏文

【発明者】  
【住所又は居所】 東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会社セガ内  
【氏名】 渡辺 克好

【発明者】  
【住所又は居所】 東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会社セガ内  
【氏名】 草島 智咲

【発明者】  
【住所又は居所】 東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会社セガ内  
【氏名】 宮本 淳一

【発明者】  
【住所又は居所】 東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会社セガ内  
【氏名】 藤木 周平

【発明者】  
【住所又は居所】 東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会社セガ内  
【氏名】 江原 隆嗣

【発明者】  
【住所又は居所】 東京都大田区羽田1丁目2番12号 株式会社セガ内  
【氏名】 奥ノ木 豊

【特許出願人】  
【識別番号】 000132471  
【氏名又は名称】 株式会社セガ

【代理人】  
【識別番号】 100079832  
【弁理士】  
【氏名又は名称】 山本 誠

【手数料の表示】

【予納台帳番号】 085177

【納付金額】 21,000円

【提出物件の目録】

【物件名】 特許請求の範囲 1

【物件名】 明細書 1

【物件名】 図面 1

【物件名】 要約書 1

**【書類名】特許請求の範囲****【請求項 1】**

ゲームを実行し得るゲーム装置と、

電子マネーの残高を管理する電子マネー管理手段と、

前記電子マネーの情報が記録された電子マネー記憶媒体との通信が可能なリーダ・ライタ手段と、前記電子マネーを用いて、前記ゲーム装置でゲームを実行しようとするときに、遊戯者が操作する実行確認手段と、備えた電子マネー端末と、

前記電子マネー管理手段との通信が可能であり、前記リーダ・ライタ手段によって読み取った前記電子マネーの情報を暗号化して、電子マネー管理手段に送信し得る電子マネー管理手段通信手段と、

前記ゲームの実行を開始するゲーム開始制御手段と、

を備え、

前記電子マネー管理手段は、電子マネー管理手段通信手段から前記電子マネーの情報を受信したときは、該電子マネーの残高を、電子マネー管理手段通信手段を通じて前記ゲーム開始制御手段に通知し、

前記ゲーム開始制御手段は、前記遊戯者が前記実行確認手段を操作し、かつ前記電子マネー管理手段から通知された残高がゲーム単価以上であったときに、ゲームの実行を開始する、

ゲームシステム。

**【請求項 2】**

前記電子マネー端末は、前記電子マネー記憶媒体が挿入される挿入スペースを有することを特徴とする請求項 1 記載のゲームシステム。

**【請求項 3】**

前記電子マネー端末は、前記電子マネー記憶媒体を挿入し得るスリットと、前記電子マネー記憶媒体がスリットに挿入された時からゲーム終了までの期間、前記電子マネー記憶媒体の抜き取りを制限するとともに、ゲーム終了後に抜き取りを可能とする抜き取り制限手段とを備えることを特徴とする請求項 1 記載のゲームシステム。

**【請求項 4】**

前記リーダ・ライタ手段は、前記実行確認手段が操作された後に前記電子マネー記憶媒体との通信を開始することを特徴とする請求項 1 乃至 3 のいずれかに記載のゲームシステム。

**【請求項 5】**

前記電子マネー端末は、前記電子マネー記憶媒体が前記リーダ・ライタ手段に対して所定位置に存在するときに前記電子マネー記憶媒体を検出する電子マネー記憶媒体検出手段を備え、前記リーダ・ライタ手段は、前記電子マネー記憶媒体検出手段によって前記電子マネー記憶媒体が検出された後に前記電子マネー記憶媒体との通信を開始することを特徴とする請求項 1 乃至 4 のいずれかに記載のゲームシステム。

**【請求項 6】**

前記電子マネー管理手段通信手段および前記ゲーム開始制御手段は、複数の前記電子マネー端末に対して 1 個設けられ、

これらの電子マネー端末を択一的に前記電子マネー管理手段通信手段および前記ゲーム開始制御手段に接続するスイッチ手段を、

さらに備えることを特徴とする請求項 1 乃至 5 のいずれかに記載のゲームシステム。

**【請求項 7】**

電子マネーの残高照会を実行しようとするときに、遊戯者が操作する残高照会確認手段を備え、遊戯者が残高照会確認手段を操作している期間に残高が表示されることを特徴とする請求項 1 乃至 6 のいずれかに記載のゲームシステム。

**【請求項 8】**

前記電子マネー端末は、前記電子マネー記憶媒体検出手段によって前記電子マネー記憶媒体が検出された後に、前記電子マネーの残高を表示し得る表示手段をさらに備え、前記表

示手段は、前記残高が所定値以下のときのみ残高を自動的に表示することを特徴とする請求項 5 乃至 7 のいずれかに記載のゲームシステム。

【請求項 9】

複数の前記電子マネー管理手段通信手段が接続された電子マネー端末管理手段をさらに備え、これら前記電子マネー管理手段通信手段を通じて通信した電子マネーに関する情報を電子マネー端末管理手段で集計することを特徴とする請求項 5 乃至 8 のいずれかに記載のゲームシステム。

【請求項 10】

電子マネーの情報が記録された電子マネー記憶媒体との通信が可能なリーダ・ライタ手段と、

前記電子マネーの残高を管理する電子マネー管理手段との通信が可能であり、前記リーダ・ライタ手段によって読み取った前記電子マネーの情報を、電子マネー管理手段に送信し得る電子マネー管理手段通信手段と、

前記電子マネーを用いて、前記ゲーム装置でゲームを実行しようとするときに、遊戯者が操作する実行確認手段と、

前記ゲームの実行を開始するゲーム開始制御手段と、

を備えたゲーム装置であって、

前記電子マネー管理手段は、電子マネー管理手段通信手段から前記電子マネーの情報を受信したときは、該電子マネーの残高を、電子マネー管理手段通信手段を通じて前記ゲーム開始制御手段に通知し、

前記ゲーム開始制御手段は、前記遊戯者が前記実行確認手段を操作し、かつ前記電子マネー管理手段から通知された残高がゲーム単価以上であったときに、ゲームの実行を開始する、

ゲーム装置。

【請求項 11】

電子マネーの情報が記録された電子マネー記憶媒体との通信が可能なリーダ・ライタ手段と、

前記電子マネーの残高を管理する電子マネー管理手段との通信が可能であり、前記リーダ・ライタ手段によって読み取った前記電子マネーの情報を、電子マネー管理手段に送信し得る電子マネー管理手段通信手段と、

が接続された情報処理装置が実行可能なプログラムコードよりなるゲームプログラムであって、

遊戯者が、前記電子マネーを用いて、前記ゲーム装置でゲームを実行しようとするときに操作する実行確認ステップと、

前記電子マネー管理手段が、電子マネー管理手段通信手段から前記電子マネーの情報を受信したときは、該電子マネーの残高を、電子マネー管理手段通信手段を通じて前記ゲーム開始制御手段に通知するステップと、

前記遊戯者が前記実行確認手段を操作し、かつ前記電子マネー管理手段から通知された残高がゲーム単価以上であったときに、前記ゲーム開始制御手段がゲームの実行を開始するステップと、

を備えたゲームプログラム。

【請求項 12】

請求項 11 記載のゲームプログラムが格納された情報処理装置読み取り可能な記憶媒体。

【書類名】明細書

【発明の名称】ゲームシステム

【技術分野】

【0001】

本発明は、いわゆる電子マネーを用いたゲームシステムに関する。

【背景技術】

【0002】

近年電子マネーが実用化の時代を迎えており、電子マネーによってゲーム装置にゲームをダウンロードするゲームシステムが提案されている。(例えば、特許文献1)

しかし特許文献1のゲーム装置では、電子マネー自体にゲームに関する情報を保持する必要があり、汎用的な電子マネーは使用できない。

【0003】

また電子マネーは読取装置と無線通信するため、アーケードゲーム等、多数の遊戯者が電子マネーを保有している状況で、遊戯者の意思に反してゲーム開始されることを完全に防止するとともに、ゲーム開始のための処理を極力簡略化する必要があるが、特許文献1のゲーム装置ではそのような問題は配慮されていない。

【0004】

【特許文献1】特開2002-282555号公報

【発明の開示】

【発明が解決しようとする課題】

【0005】

本発明はこのような背景のもとに創案されたもので、遊戯者の操作を最大限に簡略化しつつ、十分に遊戯者の意思を確認でき、かつ遊戯者の安全を確保することを目的とする。

【発明の効果】

【0006】

本発明によれば、遊戯者の操作を最大限に簡略化しつつ、十分に遊戯者の意思を確認でき、かつ遊戯者の安全を確保し得る。

【課題を解決するための手段】

【0007】

本発明は、ゲームを実行し得るゲーム装置と、電子マネーの残高を管理する電子マネー管理手段と、前記電子マネーの情報が記録された電子マネー記憶媒体との通信が可能なりーダ・ライタ手段と、前記電子マネーを用いて、前記ゲーム装置でゲームを実行しようとするときに、遊戯者が操作する実行確認手段と、備えた電子マネー端末と、前記電子マネー管理手段との通信が可能であり、前記リーダ・ライタ手段によって読み取った前記電子マネーの情報を暗号化して、電子マネー管理手段に送信し得る電子マネー管理手段通信手段と、前記ゲームの実行を開始するゲーム開始制御手段とを備え、前記電子マネー管理手段は、電子マネー管理手段通信手段から前記電子マネーの情報を受信したときは、該電子マネーの残高を、電子マネー管理手段通信手段を通じて前記ゲーム開始制御手段に通知し、前記ゲーム開始制御手段は、前記遊戯者が前記実行確認手段を操作し、かつ前記電子マネー管理手段から通知された残高がゲーム単価以上であったときに、ゲームの実行を開始する。これによって、遊戯者の操作を最大限に簡略化しつつ、十分に遊戯者の意思を確認でき、かつ遊戯者の安全を確保し得る。

なお通貨によってゲーム装置でゲーム実行するためのキャッシュボックスを併用することも可能である。

【0008】

本発明に係るゲームシステムにおいて、前記電子マネー端末は、前記電子マネー記憶媒体が挿入される挿入スペースを備え、あるいは、前記電子マネー記憶媒体を挿入し得るスリットと、前記電子マネー記憶媒体がスリットに挿入された時からゲーム終了までの期間、前記電子マネー記憶媒体の抜き取りを制限するとともに、ゲーム終了後に抜き取りを可能とする抜き取り制限手段とを備える。これによって、電子マネーの盗難被害を防止でき

、また挿入スペースやスリットによって電子マネー記憶媒体の位置を特定し得るため、リーダー・ライター手段と良好な通信状態を確保し得る。

なお、抜き取り制限手段には、電子マネー端末に電子マネー記憶媒体を引き込む手段、電子マネー記憶媒体をロックする手段、電子マネー記憶媒体を挿入する開口をシャッター等でガードする手段等を適用し得る。

#### 【0009】

本発明に係るゲームシステムにおいて、前記リーダー・ライター手段は、前記実行確認手段が操作された後に前記電子マネー記憶媒体との通信を開始する。これによって、遊戯者の意思を確認し得るとともに、リーダー・ライター手段のトランザクションを軽減し得る。

#### 【0010】

本発明に係るゲームシステムにおいて、前記電子マネー端末は、前記電子マネー記憶媒体が前記リーダー・ライター手段に対して所定位置に存在するときに前記電子マネー記憶媒体を検出する電子マネー記憶媒体検出手段を備え、前記リーダー・ライター手段は、前記電子マネー記憶媒体検出手段によって前記電子マネー記憶媒体が検出された後に前記電子マネー記憶媒体との通信を開始することを特徴とする請求項1乃至4のいずれかに記載のゲームシステム。これによって、不測の電子マネー減額を防止し得る。また電子マネー記憶媒体検出を条件として処理を開始すればトランザクションを軽減し得る。

なお電子マネー記憶媒体検出手段としては、赤外線センサー、可視光センサー、紫外線センサー、音波センサー、重量センサー、機械的スイッチ等、種々の検出手段を採用し得る。

#### 【0011】

本発明に係るゲームシステムにおいて、前記電子マネー管理手段通信手段および前記ゲーム開始制御手段を、複数の前記電子マネー端末に対して1個設け、これらの電子マネー端末を択一的に前記電子マネー管理手段通信手段および前記ゲーム開始制御手段に接続するスイッチ手段をさらに備えてもよい。

これによって部品点数、設備費用を節減でき、電子マネー管理手段通信手段ごとの契約金額を抑えることができる。これは遊戯者が比較的少ない店舗等において、特に有効である。

#### 【0012】

本発明に係るゲームシステムにおいて、電子マネーの残高照会を実行しようとするときに、遊戯者が操作する残高照会確認手段を備え、遊戯者が残高照会確認手段を操作している期間に残高が表示される。これによって、残高照会に関して遊戯者の意思を確認し得る。

なお残高照会確認手段を押すごとに、残高表示と、非表示を交互に実行する等、他の残高照会形態も採用可能である。

また残高照会確認手段とともに、あるいは残高照会確認手段に替えて、電子マネーの残高によって実行し得るゲーム回数を照会しようとするときに、残高照会確認手段と同様の操作により回数を照会しうる回数照会確認手段を設けてもよい。これによって高額残高によるゲーム回数を第3者に知られることがなく、遊戯者の安全を確保し得る。

#### 【0013】

本発明に係るゲームシステムにおいて、前記電子マネー端末は、前記電子マネー記憶媒体検出手段によって前記電子マネー記憶媒体が検出された後に、前記電子マネーの残高を表示し得る表示手段をさらに備え、前記表示手段は、前記残高が所定値以下のときのみ残高を自動的に表示する。これによって高額残高を第3者に知られることがなく、遊戯者の安全を確保し得る。

#### 【0014】

本発明に係るゲームシステムにおいて、複数の前記電子マネー管理手段通信手段が接続された電子マネー端末管理手段をさらに備え、これら前記電子マネー管理手段通信手段を通じて通信した電子マネーに関する情報を電子マネー端末管理手段で集計してもよい。また、複数の前記電子マネー端末管理手段が接続された電子マネー端末管理集計手段をさら

に備え、これら前記電子マネー端末管理手段で集計された電子マネーに関する情報を電子マネー端末管理集計手段でさらに集計してもよい。

なお複数の電子マネー端末管理手段をさらに電子マネー端末管理手段集計手段に接続し、電子マネー端末管理手段で集計された電子マネーに関する情報を、さらに電子マネー端末管理手段集計手段によって集計してもよい。

#### 【0015】

本発明は、電子マネーの情報が記録された電子マネー記憶媒体との通信が可能なリーダー・ライター手段と、前記電子マネーの残高を管理する電子マネー管理手段との通信が可能であり、前記リーダー・ライター手段によって読み取った前記電子マネーの情報を、電子マネー管理手段に送信し得る電子マネー管理手段通信手段と、前記電子マネーを用いて、前記ゲーム装置でゲームを実行しようとするときに、遊戯者が操作する実行確認手段と、前記ゲームの実行を開始するゲーム開始制御手段とを備えたゲーム装置であって、前記電子マネー管理手段は、電子マネー管理手段通信手段から前記電子マネーの情報を受信したときは、該電子マネーの残高を、電子マネー管理手段通信手段を通じて前記ゲーム開始制御手段に通知し、前記ゲーム開始制御手段は、前記遊戯者が前記実行確認手段を操作し、かつ前記電子マネー管理手段から通知された残高がゲーム単価以上であったときに、ゲームの実行を開始する。これによって、遊戯者の操作を最大限に簡略化しつつ、十分に遊戯者の意思を確認でき、かつ遊戯者の安全を確保し得る。

#### 【0016】

本発明は、電子マネーの情報が記録された電子マネー記憶媒体との通信が可能なリーダー・ライター手段と、前記電子マネーの残高を管理する電子マネー管理手段との通信が可能であり、前記リーダー・ライター手段によって読み取った前記電子マネーの情報を、電子マネー管理手段に送信し得る電子マネー管理手段通信手段と、が接続された情報処理装置が実行可能なプログラムコードよりなるゲームプログラムであって、遊戯者が、前記電子マネーを用いて、前記ゲーム装置でゲームを実行しようとするときに操作する実行確認ステップと、前記電子マネー管理手段が、電子マネー管理手段通信手段から前記電子マネーの情報を受信したときは、該電子マネーの残高を、電子マネー管理手段通信手段を通じて前記ゲーム開始制御手段に通知するステップと、前記遊戯者が前記実行確認手段を操作し、かつ前記電子マネー管理手段から通知された残高がゲーム単価以上であったときに、前記ゲーム開始制御手段がゲームの実行を開始するステップと、を備える。これによって、汎用コンピュータにおいて電子マネーを用いてゲームを実行する際に、遊戯者の操作を最大限に簡略化しつつ、十分に遊戯者の意思を確認でき、かつ遊戯者の安全を確保し得る。

なお情報処理装置は、ゲーム装置、汎用コンピュータ、携帯情報端末その他処理装置であってもよく、遊戯者が、前記電子マネーを用いて、前記ゲーム装置でゲームを実行しようとするときに操作する実行確認ステップは、必ずしも設ける必要はない。

#### 【発明を実施するための最良の形態】

##### 【0017】

次に本発明を実施するための最良の形態を図面に基づいて説明する。

##### 【実施例1】

##### 【0018】

まず本発明に係るゲームシステムの実施例1を図面に基づいて説明する。

図1は、本発明に係るゲームシステムの実施例1を示すブロック図、図4は、図1における電子マネーユニットを示すブロック図、図6は、図1における電子マネー端末を示す斜視図、図7は、図1の電子マネー端末の処理を示すフローチャート、図12は電子マネー端末と遊戯者の位置関係を示す正面図である。

##### 【0019】

図1において、ゲームシステムは、複数のゲーム装置G1、G2、…、Gkに電子マネー端末EDYT1、EDYT2、…、EDYT kをそれぞれ接続し、各電子マネー端末EDYT1、EDYT2、…、EDYT kをネットワークN1を介して、電子マネー管理手段EDYMに接続してある。



## 【0020】

各電子マネー端末EDYT1、EDYT2、…、EDYT<sub>k</sub>には電子マネーユニット（電子マネー管理手段通信手段）EDYU1、EDYU2、…、EDYU<sub>k</sub>がそれぞれ設けられ、電子マネー端末EDYT1、EDYT2、…、EDYT<sub>k</sub>は、電子マネーユニットEDYU1、EDYU2、…、EDYU<sub>k</sub>において、ネットワークN1に接続されている。

## 【0021】

電子マネーユニットEDYU1、EDYU2、…、EDYU<sub>k</sub>は、読み取られた電子マネーの情報や、電子マネー端末における清算金額の情報を暗号化して、電子マネー管理手段EDYMに送信し、電子マネーに関する不正を防止する。

## 【0022】

電子マネー管理手段EDYMは、電子マネーのクレジットカード会社におけるサーバ等であり、電子マネーのID、残高、使用履歴等を管理し、電子マネーユニットEDYU1、EDYU2、…、EDYU<sub>k</sub>に対して、読み取り対象の電子マネーの認証結果や残高を通知する。

## 【0023】

これによって、遊戯者US（図12）は電子マネー端末EDYT1、EDYT2、…、EDYT<sub>k</sub>に適正な電子マネー記憶媒体EDY（図4、図6）を読み取らせることによって、ゲーム装置G1、G2、…、G<sub>k</sub>でゲームを実行し得る。

## 【0024】

各電子マネー端末EDYT1、EDYT2、…、EDYT<sub>k</sub>は、読み取った電子マネーについて減額すべき金額を、対応する電子マネーユニットEDYU1、EDYU2、…、EDYU<sub>k</sub>に入力し、その金額は電子マネーユニットEDYU1、EDYU2、…、EDYU<sub>k</sub>から電子マネー管理手段EDYMに送信される。電子マネー管理手段EDYMは受信した金額を電子マネーの残高から減額する。

## 【0025】

さらに電子マネー端末EDYT1、EDYT2、…、EDYT<sub>k</sub>はネットワークN2を介して店舗サーバ（電子マネー端末管理手段）GC1に接続され、店舗サーバGC1はネットワークN2を介してゲーム管理手段GMに接続されている。

## 【0026】

店舗サーバGC1は各ゲーム装置G1、G2、…、G<sub>k</sub>の使用状況を管理するとともに、電子マネー端末EDYT1、EDYT2、…、EDYT<sub>k</sub>において電子マネーによってゲームが実行された履歴、金額を管理、集計し、必要に応じて、電子マネー管理手段EDYMに記録された金額と照合する。

## 【0027】

図6において、電子マネー端末（例えばEDYT1）は、電子マネー記憶媒体EDYを挿入する挿入スペース601を有し、挿入スペース601は略水平なトンネル状に形成されている。電子マネー端末EDYT1は、電子マネー記憶媒体EDYが挿入スペース601内に挿入されたとき、電子マネー記憶媒体EDYを読み取る。

## 【0028】

電子マネー記憶媒体EDYが挿入スペース601内で使用されることにより、電子マネー記憶媒体EDYの盗難被害を防止し得る。

## 【0029】

また挿入スペース601内では電子マネー記憶媒体EDYはリーダ・ライタ手段410（図4）に対して位置が特定されるため、リーダ・ライタ手段410との良好な通信状態を確保し得る。

## 【0030】

電子マネー端末EDYT1には、挿入スペース601近傍に、クレジットボタン（実行確認手段）602、残高照会ボタン603、表示部604、単価ランプ605、残高ランプ606が設けられ、遊戯者USはゲーム装置G1によってゲームを実行しようとする

きに、前もってクレジットボタン602を押す。

【0031】

電子マネー端末EDYT1は、クレジットボタン602が押された後に、電子マネー記憶媒体EDYを読み取り、電子マネー記憶媒体EDYが認証されかつ残高が充分であったときにゲーム開始を許容する。

【0032】

このように、クレジットボタン602を押すまで電子マネー記憶媒体EDYの読み取りを実行しない処理とすることにより、電子マネー端末EDYT1のトランザクションが軽減される。

【0033】

また電子マネー端末EDYT1は無線通信により電子マネー記憶媒体EDYを読み取るため、条件によっては、電子マネー端末EDYT1近くのゲーム実行の意思のない遊戯者USの電子マネー記憶媒体を誤って読み取る可能性があるが、クレジットボタン602によって遊戯者USの意思を確認することによって、電子マネー残高からの不測の減額を防止し得る。

【0034】

電子マネー記憶媒体EDYの残高を確認しようとするときには、残高照会ボタン603を押した後に、電子マネー記憶媒体EDYを挿入スペース601に挿入する。この場合、ゲーム実行の処理には入らずに、表示部604に電子マネー記憶媒体EDYの残高を表示し、残高ランプ606を点灯する。

【0035】

なお電子マネー記憶媒体EDYを挿入スペース601に挿入した状態で、残高照会ボタン603を押しつづけたときに、押している期間に残高を表示する形態、あるいは残高照会ボタン603を押すごとに残高表示と非表示が交互に実行される形態等種々の形態を採用し得る。

【0036】

図12に示すように、挿入スペース601および表示部604は、電子マネー端末EDYT1を使用している遊戯者USの正面に配置され、遊戯者USの背後から、表示部604を覗いたり、挿入スペース601内の電子マネー記憶媒体EDYを奪い取ることは容易でない。この点においても、遊戯者USの安全性が高められている。

【0037】

表示部604は、電子マネー読み取り処理が実行されるまでは、ゲーム装置G1で実行されるゲーム1回（1クレジットという。）の単価を表示し、このとき、単価ランプ605が点灯する。

【0038】

図4において、電子マネー端末（例えばEDYT1）は、電子マネーユニットEDYU1に接続されたリーダ・ライタ手段401を有し、リーダ・ライタ手段401によって電子マネー記憶媒体EDYと通信する。

【0039】

電子マネー端末EDYT1は、電子マネー端末EDYT1全体の制御と、ネットワークN2への接続のための端末ボード404を有し、電子マネーユニットEDYU1との情報授受は端末ボード404によって行われる。

【0040】

すなわち、電子マネーユニットEDYU1に対する単価入力、電子マネーユニットEDYU1からの認証結果、残高の取得は、端末ボード404において行われる。

【0041】

端末ボード404はインターフェース405を介してゲームボード406あるいはゲーム装置G1に接続され、ゲーム装置G1は端末ボード404の制御によってゲーム実行を開始し得る。なお電子マネー端末EDYT1とゲームボード406を一体化したゲーム装置を構成し得ることはいうまでもない。

**【0042】**

端末ボード404にはキャッシュボックス403が接続され、通貨を挿入することによってもゲーム装置G1を始動し得る。

**【0043】**

また表示部クレジットボタン602、残高照会ボタン603、表示部604、単価ランプ605、残高ランプ606、その他のユーザインターフェース402も端末ボード404に接続されている。

**【0044】**

図7において、電子マネー端末EDYT1における処理は以下のステップにより実行される。

**【0045】**

ステップS701: まず表示部604にゲームの単価を表示し、クレジットボタン602または残高照会ボタン603が押されるのを待ち、クレジットボタン602、残高照会ボタン603が押されたか否かをステップS702、S709で判断する。

**【0046】**

ステップS702: クレジットボタン602が押されたか否かを判断し、押されたときはステップS703に進み、押されなかったときはステップS709に進む。なお、クレジットカードボタン602が押されたときに、電子マネー記憶媒体EDY挿入を待っている状態であることを示すために、クレジットボタンを点滅する等の表示を行ってもよい。

**【0047】**

ステップS703: 電子マネー記憶媒体EDYをリーダ・ライタ手段401によって読み取り、電子マネー記憶媒体EDYが所定のカードであるか否かを判断する。電子マネー記憶媒体EDYが所定のカードのときはステップS704に進み、所定のカードでないときはステップS707に進む。

**【0048】**

ステップS704: 電子マネーの残高がゲームの単価以上か否かを判断し、単価以上のときはステップS705に進み、単価に満たないときはステップS708に進む。

**【0049】**

ステップS705: 電子マネーユニットEDYU1に対して残高から単価を減額すべき旨を指示し、ステップS706に進む。

**【0050】**

ステップS706: ゲームを1回実行するためのクレジットを1増加し、ゲーム画面にその旨を表示する。

**【0051】**

ステップS707: ステップS703で電子マネー記憶媒体EDYが所定のカードでないとは判断したときは「〇〇カードでない」旨のエラーを表示し、ステップS701に戻る。

**【0052】**

ステップS708: ステップS704で残高が単価に満たないと判断したときは「カード残高不足」のエラーを表示し、ステップS701に戻る。

**【0053】**

ステップS709: 残高照会ボタン603が押されたか否かを判断し、押されたときはステップS710に進み、押されなかったときはステップS701に戻る。

**【0054】**

ステップS710: 電子マネー記憶媒体EDYをリーダ・ライタ手段401によって読み取り、電子マネー記憶媒体EDYが所定のカードであるか否かを判断する。電子マネー記憶媒体EDYが所定のカードのときはステップS711に進み、所定のカードでないときはステップS707に進む。

**【0055】**

ステップS711: 表示部604に残高を表示し、ステップS701に戻る。

## 【0056】

実施例1では、クレジットボタン602により遊戯者USのゲーム実行の意思を確認できるので不測の減額を防止でき、またその操作は1個のボタンを押すという極めて単純なものである。また残高照会ボタン603により残高照会の意思を確認できるので、高額の残高を秘匿する等、遊戯者USは自身の安全対策を講じることができる。

## 【実施例2】

## 【0057】

次に本発明に係るゲームシステムの実施例2を図面に基づいて説明する。

## 【0058】

図8は、本発明に係るゲームシステムの実施例2における電子マネー端末の処理を示すフローチャート、図11は、図1における電子マネー端末を示す斜視図である。なお図中実施例1と同一もしくは相当部分には同一符号を付し、説明を省略する。

## 【0059】

実施例2は、電子マネー端末のユーザインターフェースおよび処理内容を変更している。

## 【0060】

図11において、電子マネー端末EDYT1の挿入スペース601内には赤外線センサー等の電子マネー記憶媒体検出手段607が設けられ、残高照会ボタンが省略されている。

## 【0061】

これによって電子マネー記憶媒体EDYが未挿入の状態での電子マネー記憶媒体読み取りを防止し、不測の電子マネー減額を防止する。さらに電子マネー端末EDYT1は、電子マネー記憶媒体EDY検出を条件として電子マネー読み取り等の処理を開始でき、電子マネー端末EDYT1のトランザクション軽減にも効果がある。

## 【0062】

なお電子マネー記憶媒体検出手段としては、赤外線センサー、可視光センサー、紫外線センサー、音波センサー、重量センサー、機械的スイッチ等、種々の検出手段を採用し得る。

## 【0063】

さらに、実施例1では、第3者が電子マネー端末で、クレジットボタン602を押してその後の操作を行わなかったときは、他の遊戯者がその後同一電子マネー端末EDYT1において電子マネー記憶媒体EDYを挿入スペースに601に挿入したときに処理が開始してしまう。

## 【0064】

これに対して、電子マネー記憶媒体検出手段607によって電子マネー記憶媒体EDYを検出すれば、電子マネー記憶媒体EDYを検出した時点から処理が開始されるため、電子マネー記憶媒体EDYの挿入スペースに601に挿入しただけで処理が開始されることはない。

## 【0065】

図8において、実施例2における電子マネー端末の処理は以下のステップによって実行される。

## 【0066】

ステップS801：まず表示部604にゲームの単価を表示し、挿入スペース601に電子マネー記憶媒体EDYが挿入されるのを待ち、ステップS802において電子マネー記憶媒体EDYが挿入されたか否か判断する。

## 【0067】

ステップS802：挿入スペース601に電子マネー記憶媒体EDYが挿入されか否かを判断し、挿入されたときはステップS803に進み、挿入されなかったときはステップS801に戻る。

## 【0068】

ステップS803: 電子マネー記憶媒体EDYをリーダ・ライタ手段401によって読み取り、電子マネー記憶媒体EDYが所定のカードであるか否かを判断する。電子マネー記憶媒体EDYが所定のカードのときはステップS804に進み、所定のカードでないときはステップS809に進む。

【0069】

ステップS804: 表示部604に残高を表示し、ステップS805に進む。

【0070】

ステップS805: クレジットボタン602が押されたか否かを判断し、押されたときはステップS806に進み、押されなかったときはステップS802に戻る。

【0071】

ステップS806: 電子マネーの残高がゲームの単価以上か否かを判断し、単価以上のときはステップS807に進み、単価に満たないときはステップS810に進む。

【0072】

ステップS807: 電子マネーユニットEDYU1に対して残高から単価を減額すべき旨を指示し、ステップS808に進む。

【0073】

ステップS808: ゲームを1回実行するためのクレジットを1増加し、ゲーム画面にその旨を表示する。

【0074】

ステップS809: ステップS803で電子マネー記憶媒体EDYが所定のカードでないと判断したときは「〇〇カードでない」旨のエラーを表示し、ステップS802に戻る。

【0075】

ステップS810: ステップS806で残高が単価に満たないと判断したときは「カード残高不足」のエラーを表示し、ステップS802に戻る。

【実施例3】

【0076】

次に本発明に係るゲームシステムの実施例3を図面に基づいて説明する。

【0077】

図2は、本発明に係るゲームシステムの実施例3を示すブロック図である。なお図中実施例1と同一もしくは相当部分には同一符号を付し、説明を省略する。

【0078】

実施例3は、店舗単位の電子マネー使用状況を一括集計する。

【0079】

図2において、電子マネー端末EDYT1、EDYT2、…、EDYT<sub>k</sub>における電子マネーユニットEDYU1、EDYU2、…、EDYU<sub>k</sub>は、直接電子マネー管理手段EDYMに接続されず、ネットワークNを介して店舗サーバGC1に接続されている。ネットワークNは電子マネー端末EDYT1、EDYT2、…、EDYT<sub>k</sub>をゲーム管理手段GMに接続するネットワークと共通である。

【0080】

店舗サーバGC1は通信手段CM1を通じて電子マネー管理手段EDYMに接続され、店舗サーバGC1は全てのゲーム装置G1～G<sub>k</sub>について電子マネー使用状況を集計し、電子マネー管理手段EDYMに送信し、また電子マネー管理手段EDYMは各電子マネーユニットEDYU1、EDYU2、…、EDYU<sub>k</sub>における電子マネーの認証、残高照会を店舗サーバGC1を通じて行う。

【0081】

実施例3では、電子マネー管理手段に対して電子マネーユニットごとの集計処理を行う必要がなく、店舗単位の一括処理が可能である。

【実施例4】

【0082】

次に本発明に係るゲームシステムの実施例 4 を図面に基づいて説明する。

【0083】

図 3 は、本発明に係るゲームシステムの実施例 4 を示すブロック図である。なお図中実施例 1 と同一もしくは相当部分には同一符号を付し、説明を省略する。

【0084】

実施例 4 は、複数店舗の電子マネー使用状況を一括集計する。

【0085】

図 3 において、電子マネー端末 EDYT1、EDYT2、…、EDYT<sub>k</sub> における電子マネーユニット EDYU1、EDYU2、…、EDYU<sub>k</sub> は、直接電子マネー管理手段 EDYM に接続されず、ネットワーク N を介して店舗サーバ GC1 に接続されている。

【0086】

店舗サーバ GC1 はネットワーク N を介してゲーム管理手段 GM に接続され、電子マネー管理手段 EDYM は通信手段 CM1 を介してゲーム管理手段 GM に接続されている。

【0087】

店舗サーバ GC1 は 1 店舗内の全てのゲーム装置 G1～G<sub>k</sub> について電子マネー使用状況を集計し、ゲーム管理手段 GM は複数店舗の店舗サーバ GC2～GC<sub>N</sub> のデータを集計して、電子マネー管理手段 EDYM に送信する。

【0088】

一方電子マネー管理手段 EDYM は各電子マネーユニット EDYU1、EDYU2、…、EDYU<sub>k</sub> における電子マネーの認証、残高照会を、ゲーム管理手段 GM、店舗サーバ GC1～GC<sub>N</sub> を通じて行う。

【0089】

実施例 4 では、電子マネー管理手段に対して電子マネーユニットごと、あるいは店舗ごとの集計処理を行う必要がなく、全店舗単位の一括処理が可能である。

【実施例 5】

【0090】

次に本発明に係るゲームシステムの実施例 5 を図面に基づいて説明する。

【0091】

図 5 は、本発明に係るゲームシステムの実施例 5 における複数の電子マネー端末を示すブロック図である。なお図中実施例 1 と同一もしくは相当部分には同一符号を付し、説明を省略する。

【0092】

実施例 5 は、1 個の電子マネーユニットを複数の電子マネー端末で共用する。

【0093】

図 5 において、複数の電子マネー端末 EDYT11、EDYT12、…、EDYT1<sub>k</sub> が統合ユニット IU1 に接続され、複数の電子マネー端末 EDYT21、EDYT22、…、EDYT2<sub>j</sub> が統合ユニット IU2 に接続され、このような複数の電子マネー端末と 1 個の統合ユニットの組み合わせが複数（例えば n 組）存在する。図 5 では、全ての統合ユニット IU1～IU<sub>n</sub> がネットワーク N を通じて 1 個の店舗サーバ GC1 に接続されているが、これらの組は、店舗ごとの電子マネー端末あるいは複数店舗にまたがる電子マネー端末であってもよい。

【0094】

統合ユニット IU1 と電子マネー端末 EDYT11、EDYT12、…、EDYT1<sub>k</sub>（特に EDYT11）との組み合わせについて代表的に説明すると、実施例 1（図 4）の電子マネー端末 EDYT1 における端末ボード 404 および電子マネーユニット EDYU1 を、統合ユニット IU1 内に設け、電子マネー端末 EDYT1 内には設けていない。

【0095】

統合ユニット IU1 は電子マネー端末 EDYT11、EDYT12、…、EDYT1<sub>k</sub> に接続されたスイッチ 502 を有し、電子マネー端末 EDYT11、EDYT12、…、EDYT1<sub>k</sub> を、択一的に端末ボード 404 および電子マネーユニット EDYU1 に接続

する。

【0096】

統合ユニットIU1内の端末ボード404および電子マネーユニットEDYU1は、スイッチ502によって接続された電子マネー端末のための端末ボード404および電子マネーユニットEDYU1として機能し、電子マネー管理手段EDYMから見たとき、端末ボード404および電子マネーユニットEDYU1を内蔵した電子マネー端末とみなすことができる。

【0097】

これによって部品点数の節減、管理対象電子マネーユニット数を節減でき、電子マネーユニットごとの契約金額を抑えることができる。これは遊戯者USが比較的少ない店舗等において、特に有効である。

【実施例6】

【0098】

次に本発明に係るゲームシステムの実施例6を図面に基づいて説明する。

【0099】

図9は、本発明に係るゲームシステムの実施例6を示すフローチャートである。なお図中実施例2と同一もしくは相当部分には同一符号を付し、説明を省略する。

【0100】

実施例6は、電子マネー記憶媒体検出手段607を設けた電子マネー端末において、ゲーム実行のみでなく、残高照会についても遊戯者USの意思を確認する。

【0101】

図9において、実施例6における電子マネー端末の処理は以下のステップによって実行される。

【0102】

ステップS901：まず表示部604にゲームの単価を表示し、挿入スペース601に電子マネー記憶媒体EDYが挿入されるのを待ち、ステップS902において電子マネー記憶媒体EDYが挿入されたか否か判断する。

【0103】

ステップS902：挿入スペース601に電子マネー記憶媒体EDYが挿入されか否かを判断し、挿入されたときはステップS903に進み、挿入されなかったときはステップS901に戻る。

【0104】

ステップS903：電子マネー記憶媒体EDYをリーダ・ライタ手段401によって読み取り、電子マネー記憶媒体EDYが所定のカードであるか否か判断する。電子マネー記憶媒体EDYが所定のカードのときはステップS904に進み、所定のカードでないときはステップS908に進む。

【0105】

ステップS904：クレジットボタン602が押されたか否かを判断し、押されたときはステップS905に進み、押されなかったときはステップS909に進む。

【0106】

ステップS905：電子マネーの残高がゲームの単価以上か否かを判断し、単価以上のときはステップS906に進み、単価に満たないときはステップS911に進む。

【0107】

ステップS906：電子マネーユニットEDYU1に対して残高から単価を減額すべき旨を指示し、ステップS907に進む。

【0108】

ステップS907：ゲームを1回実行するためのクレジットを1増加し、ゲーム画面にその旨を表示する。

【0109】

ステップS908：ステップS803で電子マネー記憶媒体が所定のカードでないと判

断したときは「〇〇カードでない」旨のエラーを表示し、ステップS902に戻る。

【0110】

ステップS909:残高照会ボタン603が押されたか否かを判断し、押されたときはステップS910に進み、押されなかったときはステップS902に戻る。

【0111】

ステップS910:表示部604に残高を表示し、ステップS902に戻る。

【0112】

ステップS911:ステップS905で残高が単価に満たないと判断したときは「カード残高不足」のエラーを表示し、ステップS902に戻る。

【0113】

実施例6では、残高表示を遊戯者USの意思に委ねるので、高額な残高を第3者に知られることを防止する等、盗難等に対する安全性を高めることができる。

【実施例7】

【0114】

次に本発明に係るゲームシステムの実施例7を図面に基づいて説明する。

【0115】

図10は、本発明に係るゲームシステムの実施例7を示すフローチャートである。なお図中実施例2と同一もしくは相当部分には同一符号を付し、説明を省略する。

【0116】

実施例7は、電子マネー記憶媒体検出手段607を設けた電子マネー端末において、残高が所定値より多い電子マネーについて残高を表示しない。

【0117】

図10において、実施例7における電子マネー端末の処理は以下のステップによって実行される。

【0118】

ステップS1001:まず表示部604にゲームの単価を表示し、挿入スペース601に電子マネー記憶媒体EDYが挿入されるのを待ち、ステップS1002において電子マネー記憶媒体EDYが挿入されたか否かを判断する。

【0119】

ステップS1002:挿入スペース601に電子マネー記憶媒体EDYが挿入されか否かを判断し、挿入されたときはステップS1003に進み、挿入されなかったときはステップS1001に戻る。

【0120】

ステップS1003:電子マネー記憶媒体EDYをリーダ・ライタ手段401によって読み取り、電子マネー記憶媒体EDYが所定のカードであるか否かを判断する。電子マネー記憶媒体EDYが所定のカードのときはステップS1004に進み、所定のカードでないときはステップS1010に進む。

【0121】

ステップS1004:電子マネー記憶媒体EDYの残高が所定値以下か否かを判断し、所定値以下のときはステップS1005に進み、所定値より多いときはステップS1006にジャンプする。

【0122】

ステップS1005:電子マネー残高が所定値以下のときは、表示部604に自動的に残高を表示し、ステップS1006に進む。

【0123】

ステップS1006:クレジットボタン602が押されたか否かを判断し、押されたときはステップS1007に進み、押されなかったときはステップS1002に戻る。

【0124】

ステップS1007:電子マネーの残高がゲームの単価以上か否かを判断し、単価以上のときはステップS1008に進み、単価に満たないときはステップS810に進む。



## 【0125】

ステップS1008:電子マネーユニットEDYU1に対して残高から単価を減額すべき旨を指示し、ステップS1009に進む。

## 【0126】

ステップS1009:ゲームを1回実行するためのクレジットを1増加し、ゲーム画面にその旨を表示する。

## 【0127】

ステップS1010:ステップS1003で電子マネー記憶媒体EDYが所定のカードでないと判断したときは「〇〇カードでない」旨のエラーを表示し、ステップS1002に戻る。

## 【0128】

ステップS1011:ステップS1007で残高が単価に満たないと判断したときは「カード残高不足」のエラーを表示し、ステップS1002に戻る。

## 【0129】

実施例7では、高額の残高が第3者に知られることを防止でき、盗難等に対する安全性を高めることができる。

## 【実施例8】

## 【0130】

次に本発明に係るゲームシステムの実施例8を図面に基づいて説明する。

## 【0131】

図13は、本発明に係るゲームシステムの実施例8における電子マネー端末を示す斜視図である。なお図中実施例1と同一もしくは相当部分には同一符号を付し、説明を省略する。

## 【0132】

実施例8は、実施例1における挿入スペースに替えて、電子マネー記憶媒体を挿入するスリットを設けている。

## 【0133】

図13において、電子マネー端末EDYT1には、電子マネー記憶媒体EDYを挿入するスリット609が設けられ、スリット609内には挿入された電子マネー記憶媒体EDYの抜き取りを制限する、抜き取り制限手段(図示省略。)が設けられている。

## 【0134】

遊戯者USが電子マネー記憶媒体EDYをスリット609に挿入すると、電子マネー記憶媒体EDYは抜き取りが制限され、電子マネー端末EDYT1の処理実行中には、外部から第3者が電子マネー記憶媒体EDYを抜き取ることは不可能である。これによって、電子マネー記憶媒体EDYの盗難被害を防止し得る。

## 【0135】

抜き取り制限手段としては、電子マネー記憶媒体EDYを電子マネー端末EDYT内に引き込む手段、電子マネー記憶媒体EDYを電子マネー端末EDYT内でロックする手段、シャッター等で電子マネー記憶媒体EDYをガードする手段等種々の形態を採用し得る。

## 【0136】

スリット609内では電子マネー記憶媒体EDYはリーダ・ライタ手段410に対して位置が特定されるため、リーダ・ライタ手段410との良好な通信状態を確保し得る。

## 【実施例9】

## 【0137】

次に本発明に係るゲームシステムの実施例9を図面に基づいて説明する。

## 【0138】

図14は、本発明に係るゲームシステムの実施例9における電子マネー端末を示す斜視図、図15は、図14の電子マネー端末の処理を示すフローチャートである。なお図中実施例1と同一もしくは相当部分には同一符号を付し、説明を省略する。

## 【0139】

実施例9は、実施例1のユーザインターフェースに、回数照会ボタンを付加している。

## 【0140】

電子マネー端末EDYT1には、挿入スペース601近傍に、クレジットボタン602、残高照会ボタン603、表示部604、単価ランプ605、残高ランプ606に加え、回数照会ボタン610および回数ランプ608が設けられている。

## 【0141】

遊戯者USが、電子マネー記憶媒体EDYの残高により実行し得るゲームの回数を確認しようとするときは、回数照会ボタン610を押した後に、電子マネー記憶媒体EDYを挿入スペース601内に挿入する。

## 【0142】

電子マネー端末EDYT1はリーダ・ライタ手段401によって電子マネー記憶媒体EDYを読み取り、残高確認後、残高をゲーム単価で除算して、実行可能なゲーム回数を、表示部604に表示する。このとき表示データの種類を示すため、回数ランプ608を点灯する。

## 【0143】

回数照会の処理においても、先に回数照会ボタン610を押すので、トランザクションが軽減されている。

## 【0144】

なお回数表示の形態は、数字のみの表示、「〇〇回」、「〇〇credit」等種々の形態を採用し得る。

## 【0145】

図15において、電子マネー端末EDYT1の処理は以下のステップにより実行される。

## 【0146】

ステップS1501：まず表示部604にゲームの単価を表示し、クレジットボタン602、残高照会ボタン603または回数照会ボタン610が押されるのを待ち、クレジットボタン602、残高照会ボタン603、回数照会ボタン610が押されたか否かをステップS1502、S1509、S1512で判断する。

## 【0147】

ステップS1502：クレジットボタン602が押されたか否かを判断し、押されたときはステップS1503に進み、押されなかったときはステップS1509に進む。

## 【0148】

ステップS1503：電子マネー記憶媒体EDYをリーダ・ライタ手段401によって読み取り、電子マネー記憶媒体EDYが所定のカードであるか否か判断する。電子マネー記憶媒体EDYが所定のカードのときはステップS1504に進み、所定のカードでないときはステップS1507に進む。

## 【0149】

ステップS1504：電子マネーの残高がゲームの単価以上か否かを判断し、単価以上のときはステップS1505に進み、単価に満たないときはステップS1508に進む。

## 【0150】

ステップS1505：電子マネーユニットEDYU1に対して残高から単価を減額すべき旨を指示し、ステップS1506に進む。

## 【0151】

ステップS1506：ゲームを1回実行するためのクレジットを1増加し、ゲーム画面にその旨を表示する。

## 【0152】

ステップS1507：ステップS1503で電子マネー記憶媒体EDYが所定のカードでないとは判断したときは「〇〇カードでない」旨のエラーを表示し、ステップS1501に戻る。

**【0153】**

ステップS1508: ステップS1504で残高が単価に満たないと判断したときは「カード残高不足」のエラーを表示し、ステップS1501に戻る。

**【0154】**

ステップS1509: 残高照会ボタン603が押されたか否かを判断し、押されたときはステップS1510に進み、押されなかったときはステップS1512に進む。

**【0155】**

ステップS1510: 電子マネー記憶媒体EDYをリーダ・ライタ手段401によって読み取り、電子マネー記憶媒体EDYが所定のカードであるか否かを判断する。電子マネー記憶媒体EDYが所定のカードのときはステップS1511に進み、所定のカードでないときはステップS1507に進む。

**【0156】**

ステップS1511: 表示部604に残高を表示し、ステップS1501に戻る。

**【0157】**

ステップS1512: 回数照会ボタン610が押されたか否かを判断し、押されたときはステップS1513に進み、押されなかったときはステップS1501に戻る。

**【0158】**

ステップS1513: 電子マネー記憶媒体EDYをリーダ・ライタ手段401によって読み取り、電子マネー記憶媒体EDYが所定のカードであるか否かを判断する。電子マネー記憶媒体EDYが所定のカードのときはステップS1514に進み、所定のカードでないときはステップS1507に進む。

**【0159】**

ステップS1514: 表示部604に回数を表示し、ステップS1501に戻る。

**【0160】**

実施例9では、クレジットボタン602、残高照会ボタン603、回数照会ボタン610により、ゲーム実行、残高表示、回数表示全てについて遊戯者USの意思を確認できるので、不測の減額を防止し得るとともに、遊戯者USの安全を確保し得る。

**【実施例10】****【0161】**

次に本発明に係るゲームシステムの実施例10を図面に基づいて説明する。

**【0162】**

図16は、本発明に係るゲームシステムの実施例10を示すフローチャートである。なお図中実施例7と同一もしくは相当部分には同一符号を付し、説明を省略する。

**【0163】**

実施例10は、電子マネー記憶媒体検出手段607を設けた電子マネー端末において、実行し得るゲーム回数が所定値より多い電子マネーについて回数を表示しない。

**【0164】**

図16において、実施例10における電子マネー端末の処理は以下のステップによって実行される。

**【0165】**

ステップS1601: まず表示部604にゲームの単価を表示し、挿入スペース601に電子マネー記憶媒体EDYが挿入されるのを待ち、ステップS1602において電子マネー記憶媒体EDYが挿入されたか否かを判断する。

**【0166】**

ステップS1602: 挿入スペース601に電子マネー記憶媒体EDYが挿入されか否かを判断し、挿入されたときはステップS1603に進み、挿入されなかったときはステップS1601に戻る。

**【0167】**

ステップS1603: 電子マネー記憶媒体EDYをリーダ・ライタ手段401によって読み取り、電子マネー記憶媒体EDYが所定のカードであるか否かを判断する。電子マネー

記憶媒体EDYが所定のカードのときはステップS1604に進み、所定のカードでないときはステップS1610に進む。

【0168】

ステップS1604: 電子マネー記憶媒体EDYによって実行し得るゲーム回数が所定値以下か否か判断し、所定値以下のときはステップS1605に進み、所定値より多いときはステップS1606にジャンプする。

【0169】

ステップS1605: 電子マネー残高により実行し得るゲーム回数が所定値以下のときは、自動的に表示部604に回数を表示し、ステップS1606に進む。

【0170】

ステップS1606: クレジットボタン602が押されたか否かを判断し、押されたときはステップS1607に進み、押されなかったときはステップS1602に戻る。

【0171】

ステップS1607: 電子マネーの残高がゲームの単価以上か否かを判断し、単価以上のときはステップS1608に進み、単価に満たないときはステップS1611に進む。

【0172】

ステップS1608: 電子マネーユニットEDYU1に対して残高から単価を減額すべき旨を指示し、ステップS1609に進む。

【0173】

ステップS1609: ゲームを1回実行するためのクレジットを1増加し、ゲーム画面にその旨を表示する。

【0174】

ステップS1610: ステップS1603で電子マネー記憶媒体EDYが所定のカードでないと判断したときは「〇〇カードでない」旨のエラーを表示し、ステップS1602に戻る。

【0175】

ステップS1611: ステップS1607で残高が単価に満たないと判断したときは「カード残高不足」のエラーを表示し、ステップS1602に戻る。

【0176】

実施例10では、多くのゲーム回数すなわち、高額の残高が第3者に知られることを防止でき、盗難等に対する安全性を高めることができる。

【産業上の利用可能性】

【0177】

以上の実施例におけるゲーム装置G1~Gkにおけるゲームプログラムは、内蔵ROMに記録され、種々の記憶媒体からインストールされ、あるいは種々の通信手段からダウンロードされる。

【0178】

ゲーム装置は、アーケードゲームや家庭用ゲーム機等のゲーム専用機に限定されるものではなく、汎用コンピュータを適用し得る。汎用コンピュータにはゲームプログラムをインストールし、電子マネーとの通信が可能なりダ・ライタ手段と、前記電子マネーの残高を管理する電子マネー管理手段との通信が可能であり、前記リーダ・ライタ手段によって読み取った前記電子マネーの情報を、電子マネー管理手段に送信し得る電子マネー管理手段通信手段を接続し、ゲームプログラムにおいて、遊戯者が、前記電子マネーを用いて、前記汎用コンピュータでゲームを実行しようとするときに操作する実行確認ステップと、前記実行確認ステップが実行され、かつ前記電子マネー管理手段から、前記電子マネー管理手段通信手段を通じて、前記電子マネーによる前記ゲームの実行が可能である旨の通知を受ける実行可能通知ステップと、前記実行可能通知ステップが実行されたときに前記ゲームの実行を開始するゲーム開始制御ステップとを実行してもよい。

【0179】

さらに本発明における、電子マネーの不測の減額の防止と、遊戯者の安全確保のための

構成は、他の電子マネーアプリケーションのみならず、キャッシュレス社会のカード認証機器に広く適用でき、犯罪が激増している現状に最適である。

【図面の簡単な説明】

【0180】

【図1】本発明に係るゲームシステムの実施例1を示すブロック図である。（実施例1）

【図2】本発明に係るゲームシステムの実施例3を示すブロック図である。（実施例3）

【図3】本発明に係るゲームシステムの実施例4を示すブロック図である。（実施例4）

【図4】図1における電子マネーユニットを示すブロック図である。（実施例1）

【図5】図1における電子マネーユニットの他の構成を示すブロック図である。（実施例5）

【図6】図1における電子マネー端末を示す斜視図である。（実施例1）

【図7】図1の電子マネー端末の処理を示すフローチャートである。（実施例1）

【図8】図1の電子マネー端末の他の処理を示すフローチャートである。（実施例2）

【図9】図1の電子マネー端末のさらに他の処理を示すフローチャートである。（実施例6）

【図10】図1の電子マネー端末のさらに他の処理を示すフローチャートである。（実施例7）

【図11】図1における他の電子マネー端末を示す斜視図である。（実施例2）

【図12】電子マネー端末と遊戯者の位置関係を示す正面図である。（実施例1）

【図13】本発明に係るゲームシステムの実施例8における電子マネー端末を示す斜視図である。（実施例8）

【図14】本発明に係るゲームシステムの実施例9における電子マネー端末を示す斜視図である。（実施例9）

【図15】図14の電子マネー端末の処理を示すフローチャートである。（実施例9）

【図16】本発明に係るゲームシステムの実施例10における電子マネー端末の処理を示すフローチャートである。（実施例10）

【符号の説明】

【0181】

401 リーダ・ライタ手段

404 端末ボード

601 挿入スペース

602 クレジットボタン

603 残高照会ボタン

604 表示部

606 残高ボタン

607 電子マネー記憶媒体検出手段

609 スリット

610 回数照会ボタン

EDY 電子マネー

EDYT1～EDYT<sub>k</sub>、EDYT11～EDYT1<sub>k</sub>、EDYT21～EDYT<sub>j</sub>、

EDYT<sub>n1</sub>～EDYT<sub>nm</sub> 電子マネー端末

EDYU1 電子マネーユニット

EDYM 電子マネー管理手段

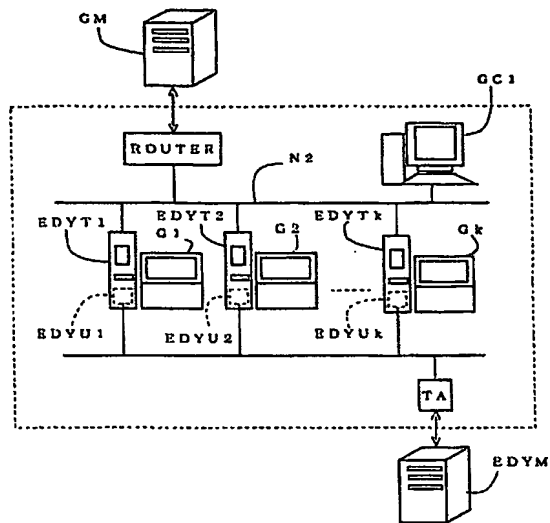
N、N1、N2 ネットワーク

G1～G<sub>k</sub> ゲーム装置

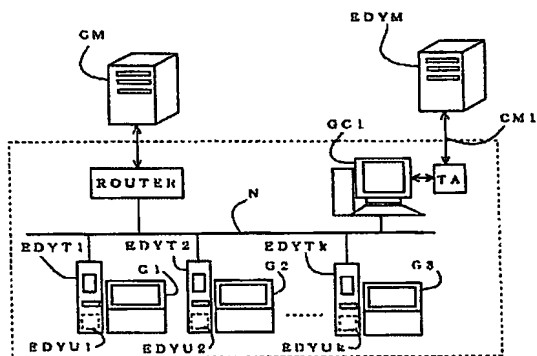
GC 1 店舗サーバ  
GM ゲーム管理手段

【書類名】 図面

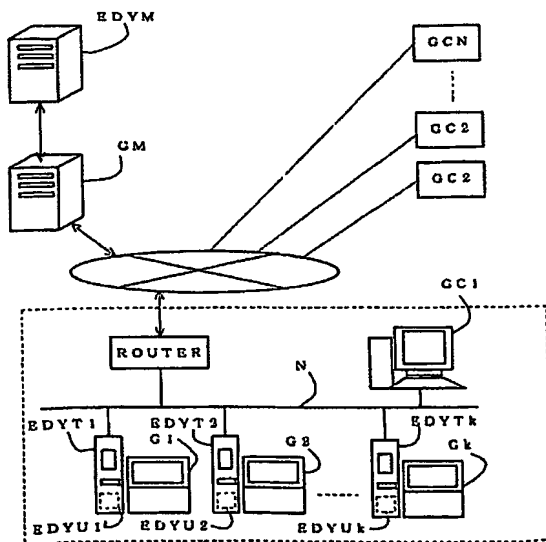
【図 1】



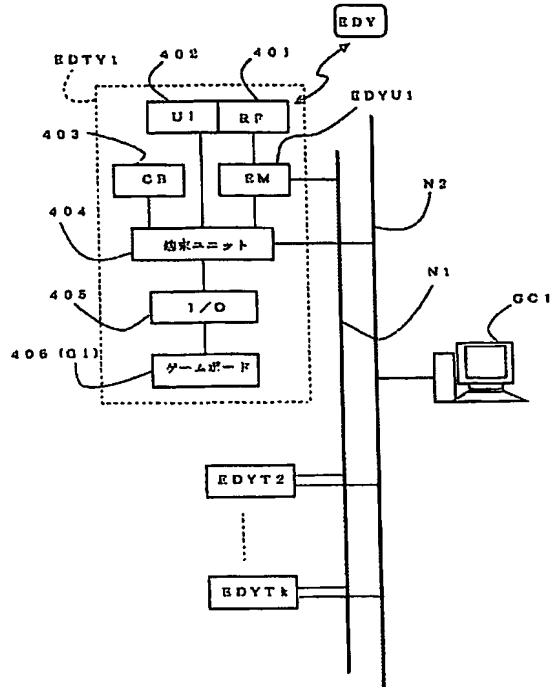
【図 2】



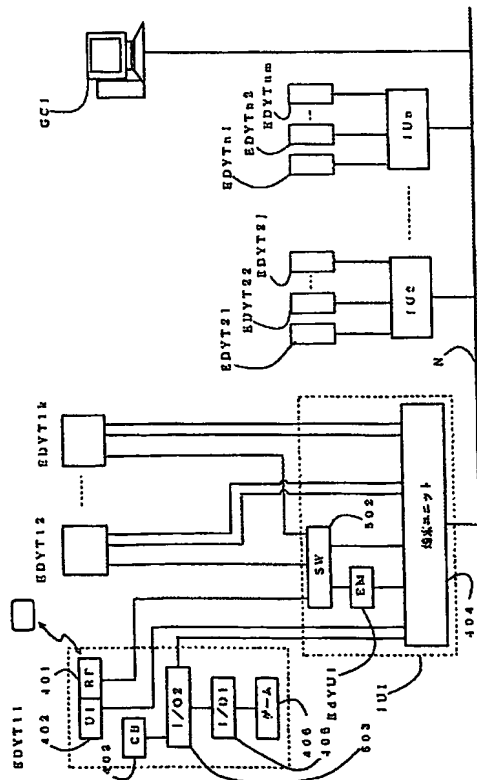
【図 3】



【圖 4】

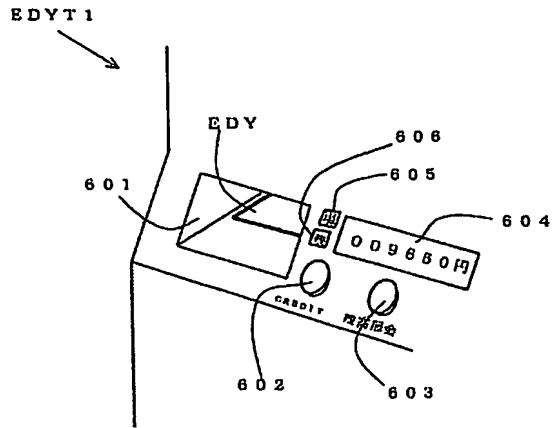


【図 5】

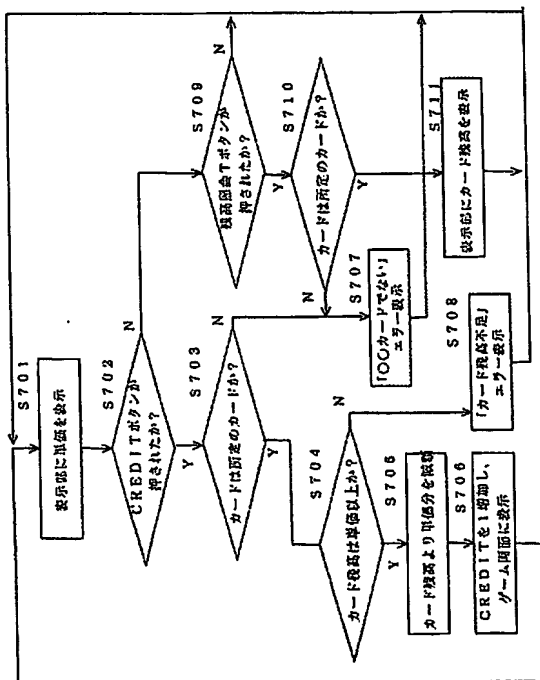




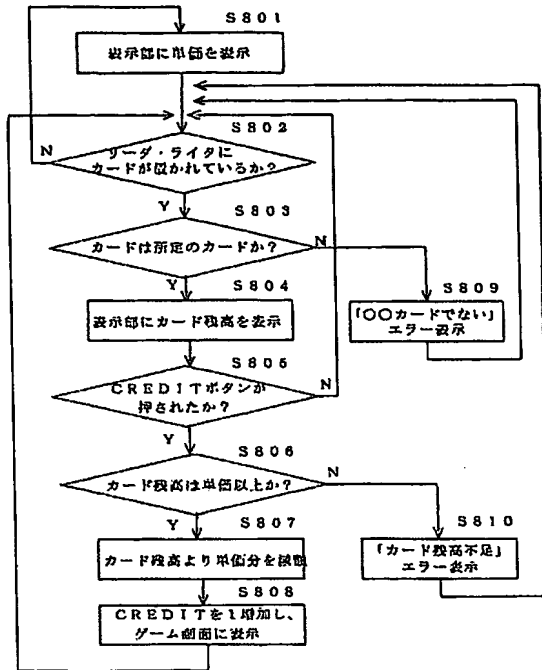
【図6】



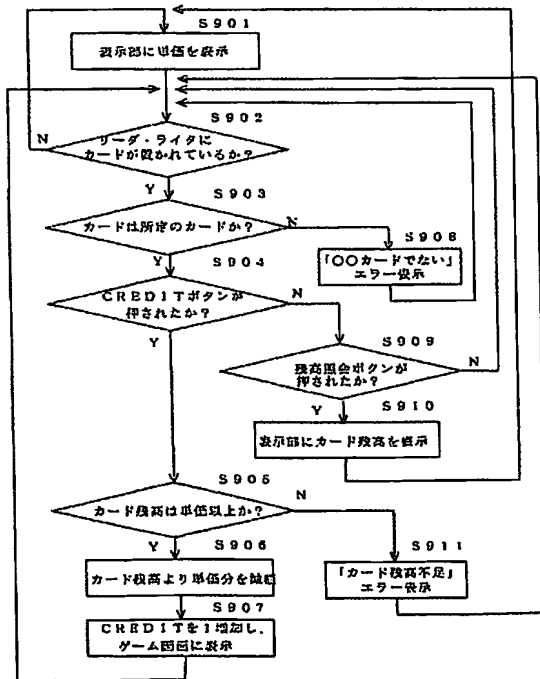
【図7】



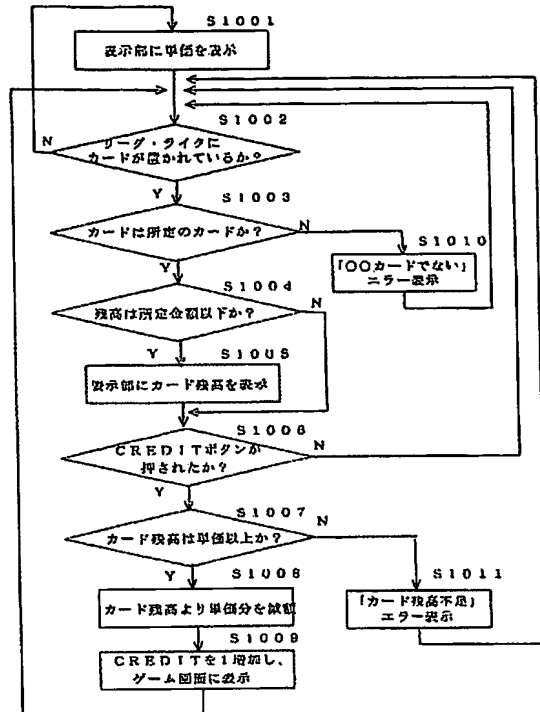
【図8】



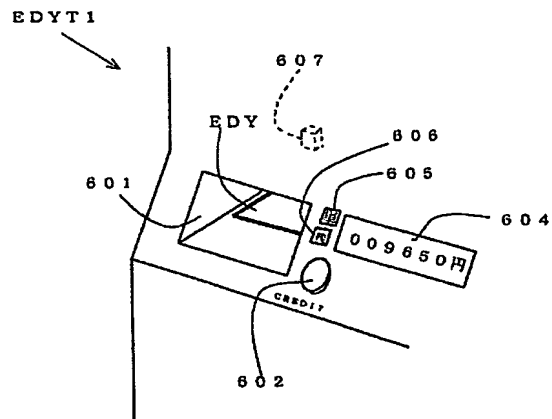
【図9】



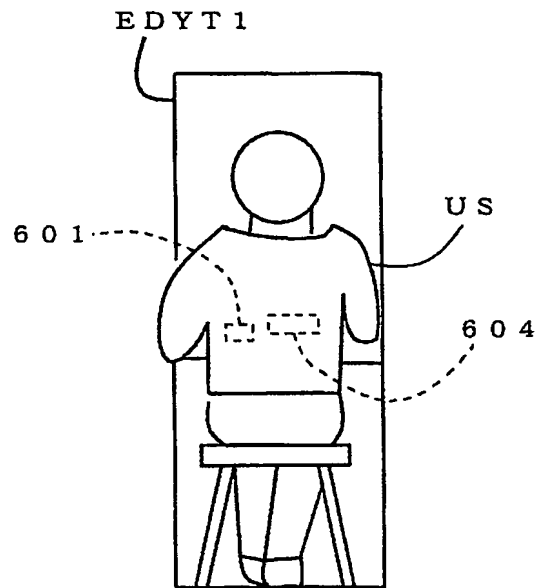
【図 10】



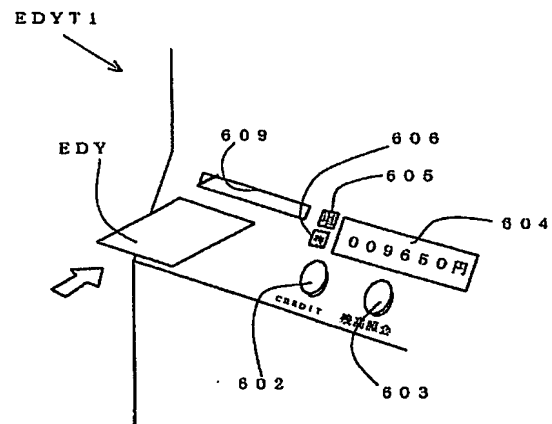
【図 11】



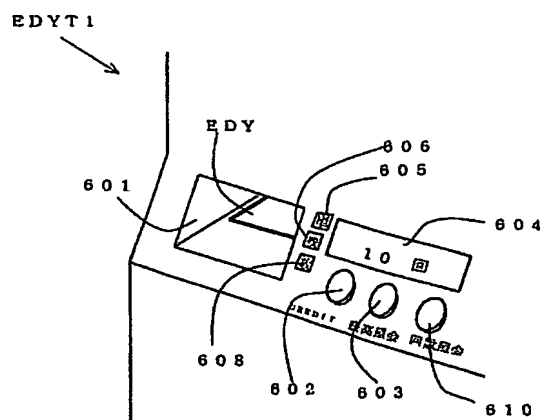
【図 12】



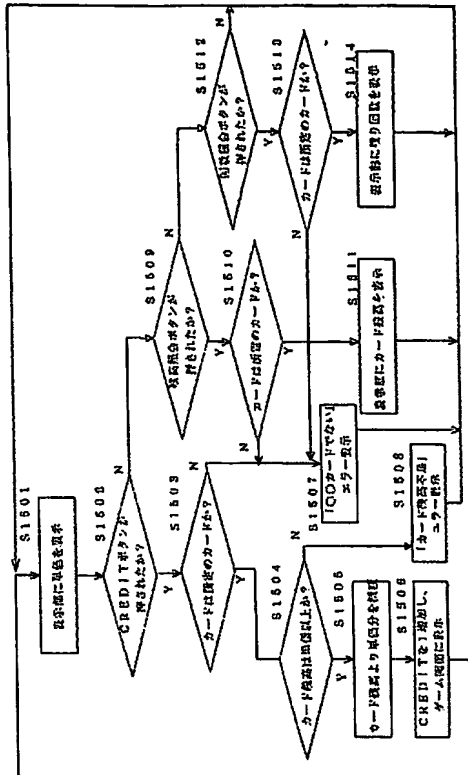
【図 13】



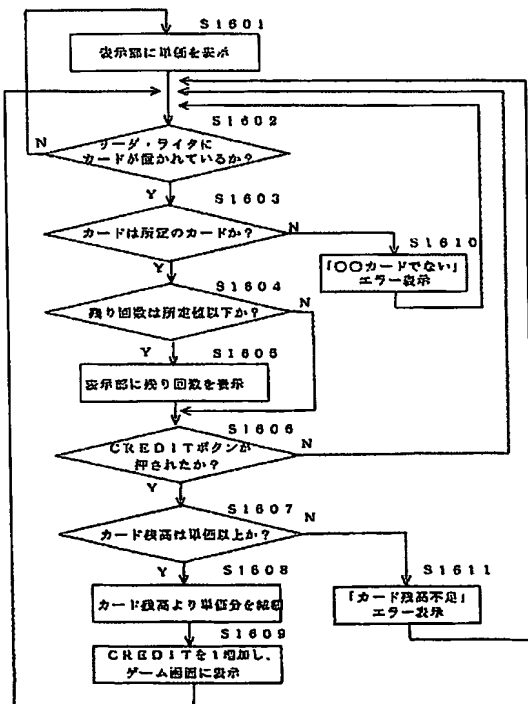
【図 14】



【図15】



【図16】



**【書類名】 要約書****【要約】**

**【課題】** 遊戯者の操作を最大限に簡略化しつつ、十分に遊戯者の意思を確認し、かつ遊戯者の安全を確保する。

**【解決手段】** 電子マネー端末 (EDYT1) は、電子マネー (EDY) が挿入スペース (601) 内に充分深く挿入されたとき、電子マネー (EDY) を読み取ることにより、電子マネー (EDY) の盗難被害を防止し得る。

電子マネー端末 (EDYT1) には、クレジットボタン (602) が設けられ、ゲーム装置によってゲームを実行しようとするときに、前もってクレジットボタン (602) を押す。これによって遊戯者の意思を確認し得る。

**【選択図】** 図 6

特願 2 0 0 3 - 3 1 8 9 3 1

出 願 人 履 歴 情 報

識別番号

[ 0 0 0 1 3 2 4 7 1 ]

1. 変更年月日

2 0 0 0 年 1 1 月 1 日

[変更理由]

名称変更

住 所

東京都大田区羽田 1 丁目 2 番 1 2 号

氏 名

株式会社セガ

**This Page is Inserted by IFW Indexing and Scanning  
Operations and is not part of the Official Record**

**BEST AVAILABLE IMAGES**

Defective images within this document are accurate representations of the original documents submitted by the applicant.

Defects in the images include but are not limited to the items checked:

☐ BLACK BORDERS

☐ IMAGE CUT OFF AT TOP, BOTTOM OR SIDES

☒ FADED TEXT OR DRAWING

☐ BLURRED OR ILLEGIBLE TEXT OR DRAWING

☐ SKEWED/SLANTED IMAGES

☐ COLOR OR BLACK AND WHITE PHOTOGRAPHS

☐ GRAY SCALE DOCUMENTS

☒ LINES OR MARKS ON ORIGINAL DOCUMENT

☐ REFERENCE(S) OR EXHIBIT(S) SUBMITTED ARE POOR QUALITY

☐ OTHER: \_\_\_\_\_

**IMAGES ARE BEST AVAILABLE COPY.**

**As rescanning these documents will not correct the image problems checked, please do not report these problems to the IFW Image Problem Mailbox.**